

Touch Chess II

Operating Manual

Model 404ET-CC

Congratulations on your purchase of Excalibur Electronics' Touch Chess II! You've purchased both your own personal chess trainer and a partner who's always ready for a game—and who can improve as you do!



Install the Batteries

Using a small Phillips screwdriver, remove the battery-compartment panel screw on the back of Touch Chess II. Install two fresh, alkaline AAA batteries, making sure to follow the diagram in each battery slot so that the polarity (+ or -) of the batteries is correct.

Replace the battery compartment panel. When replacing the screw, secure it gently, do not force or over-tighten it.

Play a Game Right Away

After you have installed the batteries, the display will show the chess board with all the pieces on their starting squares. The LCD will also show 0 1CHESS. This indicates you are at the first move of the game and ready to play chess. If it does not display 0 1CHESS, press ***RESET*** using a thin pointed object.

Unless you instruct it otherwise, Touch Chess gives you the White pieces—the ones at the bottom of the board. White always moves first. You're ready to play!

Besides deciding on a good move, you have to move the piece in a way that Touch Chess II will recognize what's been played. Think of communicating your move as a two-step process--registering the *FROM* square and then registering the *TO* square.

Press the stylus down gently on the center of the piece on the *FROM* square. Touch Chess will display the coordinates of the *FROM* square-for example "E2." Then press the stylus down gently on the

IMPORTANT NOTE:

When you are in check, you have very few moves. If you find you can't select the move you want to make, look for the '+' check sign. You probably forgot you are in check.

square you want to move it *to*. Touch Chess II will beep, confirming that it has registered your move.

After you make your move, Touch Chess II will reply with its move automatically. You'll see the piece flash on its *from* square and move to its *to* square. You're already playing a game! Enjoy the contest.

Throughout the game, the display at the bottom keeps track of the move number and the elapsed time for each move.

Putting a game "on hold"

Any time it's your move and you wish to stop playing for a while, just press the ***ON/OFF*** key. Touch Chess II will switch off and go into a sleep mode. It will remember the last position, including the elapsed time, as long as you do not interrupt the power supply-for example, by removing the batteries. To resume play, just press the ***ON/OFF*** key.

NOTE: If it is not "thinking," Touch Chess II will automatically turn off after a period of time, saving your game position. Use the ***ON/OFF*** key to resume the game.

Key Functions

ON/OFF KEY
Use this key to turn Touch Chess II off and on. Touch Chess will remember the board position while it is off.

MENU KEY
Pressing the ***MENU*** key displays a number of options. To view a different option, press the ***MENU*** key again, or the Forward or the Back key.

Also use this key in SETUP to change the side to move, or to flash the piece that is threatened when the threat warning "!" ICON is on.

CLEAR KEY
Use this key to exit any of the special modes like MENU, SETUP, and LEVEL. Also use this key during move entry to clear your move entry , and start the move entry process over.

HINT KEY
Press this key if you want to get hints from your Touch Chess II partner. It displays HINT and flashes a recommended move on the screen. To make the hint move, just press the ***GO*** key.

If the hint is a book move or a replay move, OPEN or RPLAY will be shown instead of HINT.

Also use this key during SETUP mode to select the next piece type.

UNDO KEY
This key lets you take back a move or moves you've decided against. Press this key repeatedly to continue taking back moves. After you take back a move, you can use the ***GO*** key to replay the taken-back move or moves.

Also use this key during SETUP mode to select the previous piece type.

Up KEY
While in MENU display mode, use this key to advance to the next menu option.

Down KEY
While in MENU display mode, use this key to go back to the previous menu option.

GO KEY
Press this key twice *before* you register your move to switch sides (colors) with your Touch Chess II. (Between presses, the display will show FLIP.) Also use ***GO*** to replay moves in the takeback move mode (see "***UNDO***," on page 2).

Menu Options

Menu Options <u>Before</u> the Game Starts

OPEN: Use the Undo or the Hint key to select one of 32 book opening lines of play. (See page 4.)

TRAIN: Use the Undo or the Hint key to select one of eight training positions. Positions with the Black king in the middle give you practice in checkmating the Black king.

Options <u>Before and During</u> the Game

NWGAM: To start a new game, press ***GO***.

LEVEL: To view the current level setting, or to change the level setting, press ***GO***. (see "*Levels of Play*," page 5)

SETUP: To setup or modify a position, press ***GO***. (see page 8)

CLRBR: Pressing the ***GO*** key now, will enter SETUP mode with the chess board cleared of all pieces. You must place a White and Black king on the board to exit SETUP mode. Use this option to clear the chess board for easier problem setup.

Use the Undo or the Hint keys to change the condition of the following

PLAYR: Select between: '1'—Human vs Computer; '2'—Human vs Human; '0'—Computer vs Computer.

SCORE: If you want to see the piece-score of your current position, turn this option on. The scoring totals the following values: Pawns—1, Knights—3, Bishops—3, Rooks—5, and Queen—9.

HELP: When turned on, all legal moves for the selected piece will be shown at one time.

NOTE: When the HELP option is on, possible capturing moves are shown by flashing the captured pieces central black figure. Do not confuse this with selecting a capture move, which flashes the entire piece that is to be captured.

INFO: When turned on, this option will display the score, depth of search (number of moves Touch Chess II is "thinking ahead"), best move it is considering playing, and clock times. These will be displayed while the computer is thinking at its higher levels.

RATE: Turning this option ON will enable your rating to be updated if you select a tournament level type or a sudden death type level to play against. Turn this option off, when you want to practice on those levels. During a rated game the 'O' symbol will appear as a reminder. When the 'O' symbol is on, you will see a "SURE?" warning if you try to UNDO mistakes, add pieces in SETUP mode, ask for a HINT, or try to start a NEW GAME before the game is completed. Touch Chess II will rate the game a loss for you

if you are losing and a draw if the position is equal. If you are sure, press the key once more, otherwise press ***CLEAR***. If the score is greater than 9.0, you can claim a victory with the ***NWGAM*** option.

SOUND: Use this option to turn the sound On or off.

FLiP: Use this option to turn the chess board around.

SLEEP: Adjust the automatic shut off time with this key. Setting it to '0' will disable auto shut-off altogether.

CONTR: Adjust the display contrast to one of twelve settings.

Playing the Black Pieces

When you want to play the Black pieces (to let Touch Chess move first) press the ***GO*** key before you make your first move as White. You'll see the White and Black pieces switch places immediately!

Draw Messages

During the game, your Touch Chess will display the word DRAW if a three-time repetition of position occurs, or if there has been no pawn moved and no exchanges for 50 moves. When either of these situation takes place, the rules of chess state that a player can claim a draw. If you wish, you can ignore the message and continue the game. When a stalemate is reached, the display will show STALE.

Game-Ending Messages

Touch Chess will announce mate in two (MATE2) and mate in three (MATE3). It will also display +MATE when executing a checkmate or when you checkmate Touch Chess II. When you want to claim a win, draw, or want to resign—press the ***MENU*** key and then ***GO***.

Screen Symbols

When a '+' appears on the screen, it is a reminder that you are in check. When an 'O' appears on the screen, the game you are playing can be rated. When an '=' appears, it indicates you are in two human player mode. And lastly when an '!' appears on the screen, you are being warned that one of your pieces is threatened with capture. (This is similar to the friendly "en garde" warning sometimes used by human players when they are attacking an opponent's queen.) To see which of your pieces is threatened, press the ***MENU*** key.

Auto Play

If you would like to watch the computer finish a game for you automatically, press the ***MENU*** key repeatedly until the option PLAYR is showing. Use the Undo button to change the number of players to zero. Press ***CLEAR*** to exit the MENU mode. Now press the ***GO*** key twice and watch the game play itself. You may stop auto play at any time by pressing the ***GO*** key. Doing so will set the number of players back to one.

Book Opening Trainer

Touch Chess II makes it easy for you to learn the same openings that world chess champions play! At the beginning of a game, you may choose to learn one of 32 popular book openings—ways to begin

the game—used by chess masters. Press ***MENU*** key to display OPEN, and then press the Undo or Hint button to select the number of the opening you want to learn. (See below.) Press the ***CLEAR*** key to return to normal play.

Now play a move. If your move is not the correct opening move, an error buzz will sound. To learn the correct move press ***HINT***. When the computer comes back with its move, you will briefly see the word OPEN on the screen if you have another opening move to make. If the word OPEN does not appear, you may continue normal play since you have completed the training for that opening line.

The names of the openings are:

1. Ruy Lopez, Open Defense
2. Ruy Lopez, Zaitsev Defense
3. Ruy Lopez, Exchange
4. Scotch Game
5. Scotch Four Knights
6. Giuoco Piano
7. Two Knights Defense
8. Four Knights
9. Petroff's Defense
10. Sicilian Alapin Variation
11. Sicilian, Najdorf Variation
12. Sicilian, Dragon Variation
13. Sicilian, Keres Attack
14. Caro-Kann Defense
15. Panov-Botvinnik Attack
16. Caro-Kann Excahnge Variation
17. Queen's Gambit Declined
18. Lasker Defense, Queen Gambit Declind
19. Queen Gambit Declined Exchange Var.
20. Slav Defense
21. Queen's Gambit Accepted
22. Nimzo-Indian Defense, Classical Var.
23. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var.
24. Semi-Slav Defense
25. Queen's Indian Defense
26. Queen's Indian Defense, Petrosian Var.
27. Bogolubow Indian Defense
28. Catalan
29. Gruenfeld Defense
30. King's Indian Defense
31. Modern Benoni Defense
32. Benko Gambit

The moves and explanations of these famous openings are given in many books on chess.

Entering Your Own Opening

Touch Chess II also allows you to set up any book opening you want—or even an opening you invent—to practice. Press ***MENU*** repeatedly until the display shows PLAYR. Use Hint button to set players to 2. Press ***CLEAR***, then make moves for both sides until the opening position you want to practice is reached. Now press ***MENU*** repeatedly until the display shows PLAYR. Use the Hint button to set players to 1. Press ***CLEAR*** and play against the computer in this position.

Levels of Play

Press ***MENU*** repeatedly until the display shows LEVEL then ***GO*** to see the current level. When you are finished reviewing the level or changing the level, press ***CLEAR*** to return to normal play.

At this point you may use the Forward or Back button to change to a different level type. There are six types of levels.

Beginner Level Type

Press the Undo or Hint button to select 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, or 15 seconds per move.

B 001 B 002 B 003 B 004

B 005 B 007 B 010 B 015

Fixed Time Level Type

Press the Undo or Hint button to select 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45 seconds, and 1:00, 1:30, 2:00, 2:30, 3:00, 5:00 minutes per move. FIXED Time Level "inf" is infinite time, and will only stop thinking when the ***GO*** key is pressed, or a mate is found.

F 001 F 002 F 003 F 005

F 010 F 015 F 020 F 030

F 045 F 100 F 130 F 200

F 230 F 300 F 500 F inF

Sudden Death Level Type

Press the Undo or Hint button to select the amount of time in minutes for the entire game. If you run out of time you lose or forfeit, FORFT will be shown on the display. After every move, you receive a bonus 10 seconds to make up for the time it takes to enter your move.

S 05 S 10 S 15 S 20

S 30 S 45 S 60 S 90

Tournament Level Type

Press the Undo or Hint button to select the amount of time in HOURS:MINUTES format to play the number of moves shown on the left side of the display. If you run out of time before you play the indicated number of moves, you lose or forfeit, FORFT will be shown on the display. After every move, you receive a bonus 10 seconds to make up for the time it takes to enter your move.

40T030 45T045 40T60 40T90 35T130 45T155 40T120 45T145

PLy Level Type

Press the Undo or Hint button to select the depth of search from 1 to 8 ply. A ply is one half move.

PLY 1 PLY 2 PLY 3 PLY 4 PLY 5 PLY 6 PLY 7 PLY 8

MAtE Solver Level Type

Press the Undo or Hint button to select the number of moves to mate the program will search. nOnE will appear if no mate is found.

MAtE 1 MAtE 2 MAtE 3 MAtE 4 MAtE 5 MAtE 6 MAtE 7 MAtE 8

Note: You can only change the level while it is your turn to play.

Rating

To view your rating, press ***MENU*** repeatedly until RATE is shown. Your current rating appears on the display.

To have your rating change, you must complete a rated game on a tournament or sudden death level.

When you are ready to play a rated game, select the RATE option.

1. Press the ***MENU*** key repeatedly until you see RATE appear.

2. Press Undo or Hint button to turn the option On.

3. Press ***CLEAR***.

Finally select the Tournament Level or Sudden Death Level you wish to play against.

When O appears on the display, the game you are playing can be rated. Since the game you are playing is rated, you cannot ask for a HINT, nor UNDO a bad move, nor use SETUP to improve your position. You also cannot use the ***NWGAM*** option to start over during a rated game.

These conditions attempt to allow you to experience what it is like to play a game against an opponent in a rated tournament. In rated tournaments a chess clock is always used, so that you play your moves within agreed upon time limits. Your Touch Chess II computer has the chess clock built in to it.

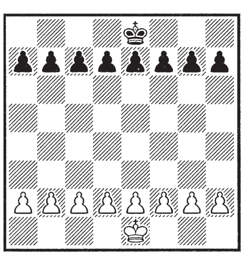
If you attempt to use the ***HINT*** or ***UNDO*** keys during your rated game, Touch Chess II will ask "SURE?". It will do the same thing if you try to start a New Game, use SETUP, or change the LEVEL. Touch Chess II will rate the game a loss for you if you are losing and a draw if the position is equal. If you are sure, press the key once more, otherwise press ***CLEAR***.

During a rated game if you are winning by 9.0 or more points and want Touch Chess to resign, press ***MENU*** then ***GO***. Touch Chess II will show "SURE?". Touch Chess II will then wait for you to

Piece Training

There are five special mini-games and three mate training positions. The most famous and successful chess teachers in the world take their beginning students from the simple to the complex by having them play "mini-games" of chess that concentrate on just one or more types of pieces. Even advanced players practice these basics, just as a concert pianist continues to practice the scales so that they remain second nature. Like any great trainer, Touch Chess II will play you these special practice games.

First make sure you are at the start of a game. Now press ***MENU*** until TRAIN is displayed. Then press the Hint key. The mini-games always include the king and pawns for both sides. In fact, one mini-game contains just this material (see figure below).



Kings & Pawns Training

The other four mini-games use kings and pawns, but add a different single piece to the exercise-knight, bishop, rook, and then queen.

Start with the basic king and pawns mini-game.

Make your first move. Your object, as in regular chess, is to checkmate the king. Normally, this means both sides will try to force a pawn through to the other side of the board safely to promote it to a queen. You'll learn lots of principles, tricks, and traps in this training mode that will win you many full-fledged chess games!

Checkmate Training

The main objective in the game of Chess is to checkmate your opponents king. Touch Chess II, has three special positions that are shown after the five piece1

training mini games. The Black king will be in the center of the board in those positions. Select one of those positions to practice and improve your technique to checkmate your opponent's king.

Using Setup Mode

At any time during a game when it is your move, you may change the position on the board by adding a piece, removing a piece, or changing any of the pieces—for example, from a queen to a knight.

Removing A Piece

Press ***MENU*** repeatedly until `SETUP` is shown, and then press ***GO***. Then repeatedly press the square of the piece you wish to remove until the square on the display is empty. Press ***CLEAR*** to continue the game.

Adding or Changing a Piece

Press ***MENU*** repeatedly until `SETUP` is shown, and then press ***GO***. Now press ***HINT*** repeatedly to select the correct piece. Then repeatedly press the square until the piece appears as the correct color on the chessboard. Press ***CLEAR*** to continue the game.

Setting Up Special Positions

This is another terrific feature that allows you to solve problems that you see in magazines or newspapers, or that you make up yourself. It also allows you to enter game positions you want to play, or that you want Touch Chess II to look at, perhaps using the Infinite Search level.

Normally, it is easier to start from an empty board to set up such problems. So first, press ***MENU*** repeatedly until `CLRBR` (clear board) is displayed. Then press the ***GO*** key. You'll see that the display chessboard will have no pieces, and `KING` is displayed.

On the chessboard, press the square the White king is on. Next press the square the Black king is on once to place a White king there, and then again to change the White king to a Black king.

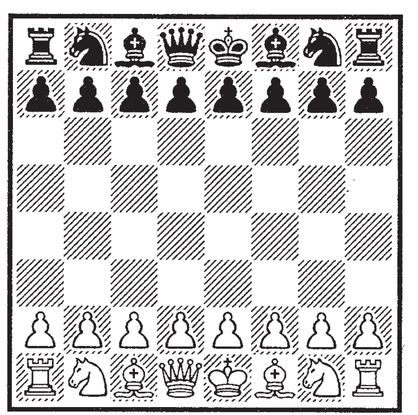
Next, pick out another piece in the problem or position you want to set up. Now press ***HINT key*** repeatedly to select the correct piece. Then press the square on the chessboard where this piece should stand. Press the square repeatedly until the piece appears in the right color on your display.

Follow this procedure until all the pieces in the problem or position are completely set up.

Make sure that Touch Chess knows which color is to move. You may change the color of the side to move by pressing the ***MENU***.key. The display will show `SIDE` and the color icons `qn` will show the side to move.

Follow this procedure until all the pieces in the problem or position are completely set up. Finally, press ***CLEAR*** to play or to have Touch Chess analyze the position.

NOTE: You must place a White and Black king on the board to exit SETUP mode with the ***CLEAR*** key.



The starting position

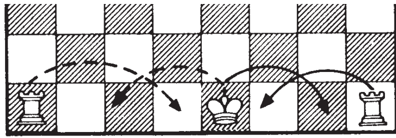
General Rules of Chess

1. The two players must alternate in making one move at a time. The player with the white pieces moves first to start the game.
2. With the exception of castling (see below), a move is the transfer of a piece from one square to another square which is vacant or occupied by an enemy piece.
3. No piece, except the Knight may cross a square occupied by another piece.
4. A piece moved to a square occupied by an enemy piece captures it as part of the same move. The captured piece must be immediately removed from the chessboard by the player making the capture.
5. When one player moves into a position whereby he can attack the King, the King is in "Check". His opponent must either
a) move the King
b) block the path of the attacking piece with another piece, or
c) capture the attacking piece.
6. The game is over when there is no escape for the King from an attacking piece. This is known as "Checkmate".
7. The game is over when the king of the player whose turn it is to move is not in check and the player cannot make any legal moves. This is known as "Stalemate" and is considered a drawn game.

Individual Moves

Turn on the `HELP` feature (see page 3.) All legal moves for each selected piece will be shown at one time. You will quickly "learn by doing" the movements of all pieces.

1. The Queen can move to any square along the same row, column, or diaganals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.
2. The Rook can move to any square along the same row or column on which it stands, but cannot pass over an enemy piece. See also Castling (below).



3. The Bishop can move to any square along the diagonals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.
4. The Knight move is in the shape of an "L", moving two squares up or down, and then one square over. Or it can be one square up or down, and then two over.
5. The Pawn can move one square forward. On it's first move it may move two squares forward. When capturing, it moves diagonally (forward) one square. See also *en passant* (next page).
6. The King can move one square in any direction, as long as it is not attacked by an enemy piece.

Special Moves

1. Castling is a move of both the King and either Rook which counts as a single move (of the King) and is executed as diagrammed on next the page:

Castling cannot occur if:

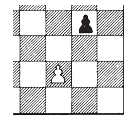
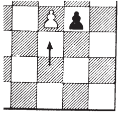
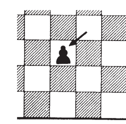
a) the King has already been moved.

b) the Rook has already been moved.

c) there is any piece between the King and the Rook.

d) the King's original square, or the square which the King must cross, or the one which it is to occupy is attacked by an enemy piece.

2. A Pawn may make an *en passant* capture if it is a reply move to a double pawn move, and it is a Pawn which is side-by-side with the Pawn which made the double pawn move. The capture of a white Pawn is diagrammed below:

3. A Pawn can be promoted if it advances all the way to the far side of the board. It is immediately promoted, as part of the same move, into a Queen, Rook, Bishop, or Knight, whichever its owner chooses. Since a Queen is the most powerful piece, it is nearly always chosen as the promotion piece. Through the promotion process, there may be more than one Queen on the board at the same time.

Excalibur Electronics reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

Computers can sometimes "lock up" due to static discharge or other electrical disturbances. If this should happen, use a slim, pointed object to press the button marked "RESET."

Battery Information

- Your Touch Chess uses 2 "AAA" batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline & standard or rechargeable batteries.
- Install batteries so that the polarity (+ and -) matches the diagrams in the battery compartment.
- Use only batteries of the same type.
- Remove exhausted batteries from the unit.
- Do not short circuit battery terminals.

Special Care

- Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- Avoid moisture and extreme temperatures. For best results, use between the temperatures of 39ºF and 100ºF (4ºC and 38ºC).
- Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

FCC Notice

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

-- Reorient or relocate the receiving antenna.

-- Increase the separation between the equipment and receiver.

-- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

-- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Limited One-Year Warranty

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., warrants to the original consumer that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of ONE YEAR from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit, shipped postage prepaid and insured to the factory address shown at right.

The warranty covers normal consumer use and does not cover damage that occurs in shipment or failure that results from alterations, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to ONE YEAR from the date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply.

The only authorized service center in the United States is:

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.
Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516

www.ExcaliburElectronics.com

Ship the unit carefully packed, preferably in the original carton, and send it prepaid, and adequately insured. Include a letter, detailing the complaint and including your daytime telephone number, inside the shipping carton. If your warranty has expired and you want an estimated fee for service, write to the above address, specifying the model and the problem.

DO NOT SEND YOUR UNIT WITHOUT RECEIVING AN ESTIMATE FOR SERVICING.
WE CANNOT STORE YOUR UNIT!

Manuel d'utilisation
Touch Chess II

Nº de modèle 404ET-CC

Nous vous félicitons d'avoir acheté le Touch Chess de Excalibur Electronics. Vous venez d'acquérir votre propre entraîneur personnel ainsi qu'un partenaire qui est toujours prêt à jouer et qui peut s'améliorer en même temps que vous.

Installation des piles

À l'aide d'un petit tournevis Phillips, enlevez la vis du couvercle du logement des piles à l'arrière du Touch Chess. Insérez deux nouvelles piles alcalines AAA en respectant la polarité (+ et -) selon le diagramme à l'intérieur de chacune des fentes de pile. Replacez le couvercle du logement des piles. Revissez doucement la vis, ne la forcez pas.



Jouez une partie immédiatement

Après avoir installé les piles, l'écran affichera l'échiquier et toutes les pièces sur les cases de départ. L'écran ACL indiquera aussi 01CHESS. Cela signifie que vous en êtes au premier coup de la partie et que vous êtes prêt à jouer aux échecs. Si l'écran n'affiche pas 01CHESS, appuyez sur RESET à l'aide d'un objet mince et pointu.

Sauf si vous le programmez autrement, Touch Chess vous donne les pièces blanches, soit celles au bas de l'écran. Le joueur avec les pièces blanches est toujours le premier à jouer. Vous pouvez commencer à jouer!

Outre le fait de décider d'un bon coup, vous devez déplacer une pièce de façon à ce que Touch Chess reconnaisse ce qui a été joué. Vous communiquez votre coup en un processus de deux étapes : l'enregistrement de la case de DÉPART et l'enregistrement de la case d'ARRIVÉE.
Appuyez le stylet doucement au centre de la pièce sur la case de DÉPART. Touch Chess affichera les coordonnées de la case de DÉPART, par exemple « E2 ». Ensuite, appuyez le stylet doucement sur la case où vous désirez aller. Touch Chess émettra un bip pour confirmer l'enregistrement de votre coup.

REMARQUE IMPORTANTE : Lorsque vous êtes en position d'échec, il ne vous reste que très peu de coups. Si vous ne pouvez sélectionner le coup que vous désirez faire, recherchez le signe « + ». Vous avez probablement oublié que vous étiez en position d'échec.

Après avoir joué votre coup, Touch Chess répondra automatiquement en jouant un coup. Vous verrez la pièce clignoter sur sa case de DÉPART et se déplacer vers sa case d'ARRIVÉE. Vous êtes déjà en train de jouer! Amusez-vous!

Pendant toute la partie, un suivi du nombre de coups et le temps écoulé pour chaque coup sont affichés au bas de l'écran.

Pour arrêter temporairement la partie

Quand c'est votre tour et que vous désirez arrêter de jouer pendant un moment, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche ON/OFF. Touch Chess s'arrêtera et se mettra en mode veille. Il se souviendra de la dernière position, y compris le temps écoulé, tant que vous ne coupez pas l'alimentation, par exemple, en retirant les piles. Appuyez sur la touche ON/OFF pour poursuivre la partie.

REMARQUE : S'il n'est pas en train de « penser », Touch Chess s'arrêtera automatiquement après un certain temps et sauvegardera la position de votre partie. Appuyez sur la touche ON/OFF pour poursuivre la partie.

Fonctions des touches

TOUCHE ON/OFF
Cette touche sert à mettre Touch Chess en marche ou à l'arrêter. Touch Chess se souviendra de la position sur l'échiquier même s'il a été arrêté.

TOUCHE MENU

Appuyez sur la touche MENU pour afficher des options. Pour voir une option différente, appuyez encore sur la touche MENU ou sur les touches ? ou ?.

Dans SETUP, cette touche sert à changer de côté pour jouer ou à faire clignoter la pièce menacée lorsque l'icône d'avertissement de menace « ! » est allumée.

TOUCHE CLEAR

Utilisez cette touche pour sortir de tout mode spécial tel que MENU, SETUP et LEVEL. Utilisez aussi cette touche lors de l'entrée des coups afin d'effacer cette entrée et recommencez votre coup.

TOUCHE HINT

Appuyez sur cette touche si vous désirez obtenir des suggestions de votre partenaire Touch Chess. HINT sera affiché et le coup recommandé clignotera à l'écran. Pour procéder au coup suggéré, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche GO.

Si la suggestion consiste en un coup d'ouverture ou un coup de reprise, OPEN ou RPLAY paraîtra à l'écran plutôt que HINT.

Utilisez aussi cette touche en mode SETUP pour sélectionner le prochain type de pièce.

TOUCHE UNDO

Cette touche vous permet d'annuler un ou plusieurs coups. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour continuer à reprendre des coups. Après avoir annulé un coup, vous pouvez utiliser la touche GO pour rejouer le coup.

Utilisez aussi cette touche en mode SETUP pour sélectionner le type de pièce précédent.

TOUCHE

En mode d'affichage MENU, utilisez cette touche pour avancer à la prochaine option de menu.

TOUCHE

En mode d'affichage MENU, utilisez cette touche pour reculer à l'option de menu précédente.

TOUCHE GO

Appuyez deux fois sur cette touche avant d'enregistrer votre coup pour changer de côté (couleur) avec votre Touch Chess. (Entre les pressions, l'écran affichera FLIP.) Utilisez aussi GO pour rejouer les coups en mode de reprise de coups (voir « UNDO » à la page 2).

Options de menu avant le début de la partie

OPEN : Utilisez le bouton Hint ou Undo pour sélectionner l'une des 32 lignes de coups d'ouverture (voir page 4).

TRAIN : Utilisez le bouton Hint ou Undo pour sélectionner l'une des huit positions de pratique. Les positions avec le Roi noir au milieu vous permet de pratiquer votre échec et mat au Roi noir.

Options avant et pendant la partie

NWGAM : Appuyez sur GO pour commencer une nouvelle partie.

LEVEL : Pour voir ou changer le niveau de difficulté en cours, appuyez sur GO (voir « Niveaux de difficulté » à la page 5).

SETUP : Pour établir ou modifier une position, appuyez sur GO (voir page 8).

CLRBR : Si vous appuyez sur la touche GO maintenant, vous serez en mode SETUP et aucune pièce n'apparaîtra sur l'échiquier. Vous devez placer un Roi blanc et un Roi noir sur l'échiquier pour sortir du mode SETUP. Utilisez cette option pour dégager l'échiquier de toute pièce et régler plus facilement les problèmes.

Utilisez le bouton Hint ou Undo pour changer l'état des options suivantes.

PLAYR : Choisissez parmi : '1'—Human vs Computer; '2'—Human vs Human;
'0'—Computer vs Computer.

SCORE : Si vous désirez voir le pointage par pièce de votre position actuelle, activez cette option. Le pointage est le total des valeurs suivantes : Pions—1, Cavaliers—3, Fous—3, Tours—5 et Reine—9.

HELP : Lorsque cette option est activée, tous les coups légaux de la pièce sélectionnée seront affichés en une fois.

REMARQUE : Lorsque l'option HELP est activée, les prises possibles sont indiquées en faisant clignoter la figure noire centrale des pièces prises. À ne pas confondre avec une prise qui fait clignoter la pièce entière à être prise.

INFO : Si vous activez cette fonction, elle affiche le pointage, la profondeur de la recherche (nombre de coups auxquels Touch Chess « pense à l'avance »), le meilleur coup qu'il pense jouer et la minuterie. Ces informations seront affichées pendant que l'ordinateur pense à ses niveaux maximum.

RATE : L'activation de cette option permet la mise à jour de votre classement si vous sélectionnez un niveau de type tournoi ou mort subite. Désactivez cette option si vous désirez vous pratiquer à ces niveaux. Lors d'une partie homologuée, le symbole 'O' apparaîtra comme rappel. Lorsque le symbole 'O' apparaît, vous verrez l'avertissement « SURE » si vous tentez d'annuler (UNDO) des erreurs, d'ajouter des pièces en mode SETUP, de demander une suggestion (HINT) ou de démarrer une NOUVELLE PARTIE avant d'avoir terminé la partie. Touch Chess évaluera la partie comme une perte pour vous si vous perdez et comme une nulle si la position est égale. Si vous êtes certain, appuyez encore sur la touche, sinon appuyez sur CLEAR. Si le pointage est plus grand que 9.0, vous pouvez réclamer une victoire avec l'option NWGAM.

SOUND : Utilisez cette option pour activer ou désactiver le son.

FliP : Utilisez cette option pour retourner l'échiquier.

SLEEP : Réglez l'heure de l'arrêt automatique grâce à cette touche. Le réglage à '0' désactive la fonction d'arrêt automatique.

CONTR : Réglez le contraste de l'écran de un à douze.

Pour jouer les pièces noires

Quand vous voulez jouer les pièces noires (et permettre à Touch Chess de jouer en premier), appuyez sur la touche GO avant de faire votre premier coup avec les pièces blanches. Vous verrez les pièces blanches et noires se remplacer immédiatement.

Messages de partie nulle

Au cours de la partie, votre Touch Chess affichera le mot DRAW si une répétition triple de position se produit ou si aucun pion n'a été bougé et qu'il n'y a eu aucun échange pendant 50 coups. Si aucune de ces situations n'a lieu,

la règle autorise le joueur à réclamer une partie nulle. Si vous le voulez, vous pouvez ignorer le message et poursuivre la partie. Quand il y a « pat », l'écran affiche STALE.

Messages de fin de partie

Touch Chess annoncera échec et mat en deux (MATE2) et échec et mat en trois (MATE3). Il affichera aussi +MATE lorsqu'il vous mettra échec et mat ou lorsque vous le mettrez échec et mat. Quand vous voulez réclamer une partie gagnante, une partie nulle ou un abandon — appuyez sur la touche MENU et ensuite sur GO.

Symboles à l'écran

Un '+' à l'écran signifie un rappel que vous êtes en pat. Un 'O' à l'écran signifie que la partie en cours peut être homologuée. Un '=' à l'écran signifie que le mode actuel consiste en deux joueurs humains. En dernier lieu, un '!' à l'écran vous avertit que l'une de vos pièces est menacée de prise. (Cela ressemble à la « mise en garde » amicale parfois utilisée par les joueurs humains lorsqu'ils attaquent la Reine de l'adversaire.) Pour voir laquelle de vos pièces est menacée, appuyez sur la touche MENU

Jeu automatique

Si vous désirez regarder l'ordinateur finir automatiquement votre partie, appuyez plusieurs fois sur la touche MENU jusqu'à ce que l'option PLAYR soit affichée. Utilisez le bouton ? pour mettre le nombre de joueurs à zéro. Appuyez sur CLEAR pour sortir du mode MENU. Maintenant, appuyez deux fois sur la touche GO et regardez la partie se jouer par elle-même. Vous pouvez arrêter le jeu automatique en tout temps en appuyant sur la touche GO. Le nombre de joueurs reviendra à un.

Formation sur les coups d'ouverture

Touch Chess vous facilite l'apprentissage de coups d'ouverture réalisés par des champions d'échecs internationaux. Au début de la partie, vous pouvez choisir d'apprendre l'un des 32 populaires coups d'ouverture— façons de commencer une partie—utilisés par les Grands Maîtres. Appuyez sur la touche MENU pour afficher OPEN et appuyez ensuite sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner le nombre de coups d'ouverture que

vous désirez apprendre (voir ci-dessous). Appuyez sur la touche CLEAR pour revenir au jeu normal.

Jouez un coup. Si votre coup n'est pas le bon coup d'ouverture, un bip d'erreur sera émis. Pour apprendre le bon coup d'ouverture, appuyez sur HINT. Lorsque l'ordinateur vous montre son coup, vous verrez brièvement à l'écran le mot OPEN si vous devez faire un autre coup d'ouverture. Si le mot OPEN n'apparaît pas, vous pouvez poursuivre le jeu normal car vous aurez terminé la formation pour cette ligne d'ouverture.

Le nom des coups d'ouverture sont :

1. Ruy Lopez, Open Defense
2. Ruy Lopez, Zaitsev Defense
3. Ruy Lopez, Exchange
4. Scotch Game
5. Scotch Four Knights
6. Giuoco Piano
7. Two Knights Defense
8. Four Knights
9. Petroff's Defense
10. Sicilian Alapin Variation
11. Sicilian, Najdorf Variation
12. Sicilian, Dragon Variation
13. Sicilian, Keres Attack
14. Caro-Kann Defense
15. Panov-Botvinnik Attack
16. Caro-Kann Excahnge Variation
17. Queen's Gambit Declined
18. Lasker Defense, Queen Gambit Declind
19. Queen Gambit Declined Exchange Var.
20. Slav Defense
21. Queen's Gambit Accepted
22. Nimzo-Indian Defense, Classical Var.
23. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var.
24. Semi-Slav Defense
25. Queen's Indian Defense
26. Queen's Indian Defense, Petrosian Var.
27. Bogolubow Indian Defense
28. Catalan
29. Gruenfeld Defense
30. King's Indian Defense
31. Modern Benoni Defense
32. Benko Gambit

Les déplacements et explications de ces fameux coups d'ouverture apparaissent dans plusieurs livres sur les échecs.

Pour entrer votre propre coup d'ouverture

Touch Chess vous permet également d'entrer n'importe quel coup d'ouverture—même vos créations—pour pratiquer. Appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse PLAYR.

Utilisez le bouton CLEAR pour régler le nombre de joueurs à 2. Appuyez sur CLEAR et procédez aux coups pour les deux côtés jusqu'à ce que vous atteigniez la position d'ouverture que vous désirez pratiquer. Maintenant, appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse PLAYR. Utilisez le bouton CLEAR pour régler le nombre de joueurs à 1. Appuyez sur CLEAR et jouez contre l'ordinateur dans cette position.

Niveaux de difficulté

Appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse LEVEL et sur GO pour voir le niveau de difficulté en cours. Après avoir vu ou changé le niveau, appuyez sur CLEAR pour revenir au jeu normal.

À cette étape-ci, vous pouvez utiliser le bouton Hint ou Undo pour changer le niveau de difficulté. Il existe six niveaux de difficulté.

Niveau débutant

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10 ou 15 secondes par coup.

B 001 B 002 B 003 B 004
B 005 B 007 B 010 B 015

Niveau à durée fixe

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45 secondes et 1:00, 1:30, 2:00, 2:30, 3:00, 5:00 minutes par coup. Le niveau à durée FIXE « inf » signifie une durée infinie et ne s'arrête de penser qu'en appuyant sur la touche GO ou s'il y a échec et mat.

F 001 F 002 F 003 F 005
F 010 F 015 F 020 F 030
F 045 F 100 F 130 F 200
F 230 F 300 F 500 F inF

Niveau Mort subite

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner la durée en minutes de toute la partie. Si vous manquez de temps, vous perdez et FORFT apparaîtra à l'écran. Après chaque coup, vous bénéficiez de 10 secondes supplémentaires pour combler le temps requis pour entrer votre coup.

S 05 S 10 S 15 S 20
S 30 S 45 S 60 S 90
Niveau Tournoi

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner la durée en format HEURES:MINUTES et jouer le nombre de coups indiqués à gauche de l'écran. Si vous manquez de temps et que vous ne pouvez pas jouer le nombre de coups indiqués, vous perdez et FORFT apparaîtra à l'écran. Après chaque coup, vous bénéficiez de 10 secondes supplémentaires pour combler le temps requis pour entrer votre coup.

40 T 030 45 T 045 40 T 100 40 T 130
35 T 130 45 T 155 40 T 200 45 T 225

Niveau Profondeur

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner la profondeur de recherche de 1 à 8. Cela équivaut à un demi-coup.

PLY 1 PLY 2 PLY 3 PLY 4
PLY 5 PLY 6 PLY 7 PLY 8

Niveau Résolution d'échec

Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour sélectionner le nombre de coups d'échec que le programme recherchera. nOnE apparaîtra si aucun échec n'est trouvé.

MAtE 1 MAtE 2 MAtE 3 MAtE 4
MAtE 5 MAtE 6 MAtE 7 MAtE 8

Remarque : Vous pouvez changer le niveau lorsque c'est à votre tour de jouer.

Classement

Pour voir votre classement, appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce que RATE apparaisse à l'écran. Votre classement actuel sera affiché.

Pour changer votre classement, vous devez faire une partie homologuée au niveau Tournoi ou Mort subite.

Si vous êtes prêt à jouer une partie homologuée, sélectionnez l'option RATE.

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche MENU jusqu'à ce qu'apparaisse RATE.

2. Appuyez sur le bouton Hint ou Undo pour activer l'option.

3. Appuyez sur CLEAR.

En dernier lieu, sélectionnez le niveau Tournoi ou Mort subite. Quand 'O' apparaît à l'écran, la partie que vous êtes en train de jouer peut être homologuée. Si

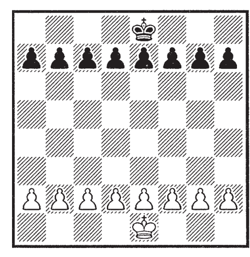
la partie que vous jouez est homologuée, vous ne pouvez demander des suggestions (HINT), ni annuler (UNDO) un mauvais coup, ni utiliser SETUP pour améliorer votre position. Vous ne pouvez non plus utiliser l'option NWGAM pour recommencer une partie.

Ces conditions vous permettent de vivre l'expérience de jouer avec un adversaire dans un tournoi homologué. Lors des tournois homologués, une minuterie est toujours utilisée et les coups doivent se jouer dans un délai préalablement fixé. Votre ordinateur Touch Chess intègre une minuterie.

Si vous tentez d'utiliser les touches HINT ou UNDO pendant une partie homologuée, Touch Chess vous demandera « SURE? ». Il fera la même chose si vous tentez de démarrer une nouvelle partie, d'utiliser SETUP ou de changer de niveau. Touch Chess homologuera la partie comme perte si vous perdez et comme nulle si la position est égale. Si vous êtes sûr, appuyez une fois de plus sur la touche, sinon appuyez sur CLEAR.
Au cours d'une partie homologuée, si vous gagnez par 9.0 points ou plus et que vous désirez que Touch Chess abandonne, appuyez sur MENU et ensuite sur GO. Touch Chess affichera « SURE? ». Touch Chess attendra ensuite que vous appuyiez une fois de plus sur GO.

Formation par les pièces

Touch Chess présente cinq mini parties spéciales et trois positions de formation d'échec et mat. Les plus illustres et renommés professeurs d'échecs au monde commencent la formation de leurs élèves en leur faisant jouer des « mini parties » d'échecs, de simples à complexes, pour leur permettre de se concentrer sur un seul ou plusieurs types de pièces. Même les joueurs



avancés pratiquent ces bases, comme le ferait un pianiste de concert avec ses gammes jusqu'à ce qu'elles deviennent une seconde nature. Comme tout illustre professeur, Touch Chess vous offre ces parties spéciales de pratique.

Formation avec les Rois et les pions

Assurez-vous d'abord d'être au début de la partie. Appuyez maintenant sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse TRAIN. Appuyez ensuite sur la touche ?. Les mini parties comprennent toujours le Roi et les pions des deux côtés. En fait, une mini partie ne contient que ces pièces (voir l'illustration à gauche).

Les quatre autres mini parties utilisent des Rois et des pions, mais ajoutent une autre pièce différente à l'exercice : le Cavalier, le Fou, la Tour et ensuite la Reine.

Commencez avec la mini partie de base qui comprend le Roi et les pions.

Jouez votre premier coup. Votre objectif, comme dans une partie d'échecs régulière, est de mettre le Roi échec et mat. Normalement, cela signifie que les deux côtés tenteront de faire pénétrer sans risque un pion de l'autre côté de l'échiquier pour le transformer en Reine. Vous apprendrez de nombreux principes, trucs et pièges dans ce mode de formation et pourrez ainsi gagner de véritables parties d'échecs.

Formation Échec et mat

L'objectif principal du jeu d'échecs est de mettre le Roi adverse échec et mat. Touch Chess présente trois positions spéciales qui sont montrées après les cinq mini parties de formation par les pièces. Dans ces positions, le Roi noir sera au centre de l'échiquier. Choisissez l'une de ces positions pour pratiquer et améliorer votre technique de mise en échec et mat du Roi adverse.

Utilisation du mode SETUP

À tout moment lors d'une partie et quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez changer la position sur l'échiquier en ajoutant, en retirant ou en changeant n'importe quelle pièce—par exemple, vous pouvez changer la Reine pour un Roi.

Retrait d'une pièce

Appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse SETUP et appuyez sur GO. Ensuite, appuyez plusieurs fois sur la case de la pièce que vous désirez retirer jusqu'à ce que la case affichée soit vide. Appuyez

sur CLEAR pour poursuivre la partie.

Ajout ou changement d'une pièce

Appuyez plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse SETUP et appuyez ensuite sur GO. Maintenant, appuyez plusieurs fois sur HINT pour sélectionner la bonne pièce. Ensuite, appuyez plusieurs fois sur la case jusqu'à ce que la pièce apparaisse dans la bonne couleur sur l'échiquier. Appuyez sur CLEAR pour poursuivre la partie.

Établissement de positions spéciales

Voici une autre super fonction qui vous permet de résoudre des problèmes que vous voyez dans les magazines ou les journaux ou que vous créez vous-même. Elle vous permet d'entrer des positions que vous désirez jouer ou que vous voulez que Touch Chess résolve, peut-être au moyen du Niveau de recherche infinie.

Il est habituellement plus facile d'établir de tels problèmes à partir d'un échiquier vide. Donc, appuyez d'abord plusieurs fois sur MENU jusqu'à ce qu'apparaisse CLRBR (échiquier vide). Appuyez ensuite sur la touche GO. Vous verrez que l'échiquier à l'écran ne contient aucune pièce et que le Roi est affiché.

Sur l'échiquier, appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez ensuite une fois sur la case où se trouve le Roi noir pour y placer un Roi blanc et encore une fois pour changer le Roi blanc par un Roi noir.

Ensuite, prenez une autre pièce dans le problème ou la position que vous désirez établir. Maintenant, appuyez plusieurs fois sur la touche HINT pour sélectionner la bonne pièce. Ensuite, appuyez sur la case de l'échiquier où devrait se trouver la pièce. Appuyez plusieurs fois sur la case jusqu'à ce que la pièce apparaisse dans la bonne couleur sur l'échiquier.

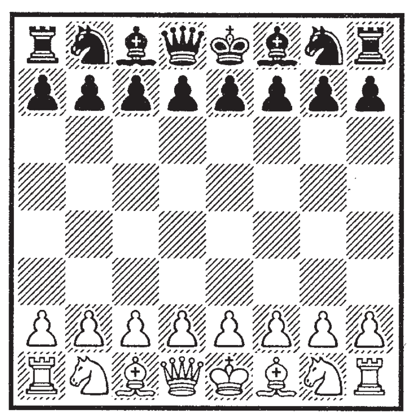
Suivez cette procédure jusqu'à ce que toutes les pièces dans le problème ou la position soient entièrement établies.

Assurez-vous que Touch Chess reconnaisse la couleur devant jouer. Vous pouvez changer la couleur du côté à jouer en appuyant sur la touche MENU. SIDE apparaîtra à l'écran et les

icônes de couleur CLEAR indiqueront le côté qui doit jouer.

Suivez cette procédure jusqu'à ce que toutes les pièces dans le problème ou la position soient entièrement établies. En dernier

> Les ordinateurs peuvent, à l'occasion, « geler » en raison de décharge électrostatique. Si c'est le cas, appuyez sur le bouton « RESET » à l'aide d'un objet mince et pointu.



The starting position

lieu, appuyez sur CLEAR pour jouer ou pour demander à Touch Chess d'analyser la position. REMARQUE : Vous devez placer un Roi blanc et un Roi noir sur l'échiquier pour sortir du mode SETUP et utiliser la touche CLEAR.

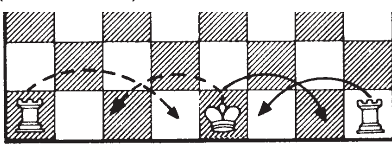
Règles générales du jeu d'échecs

1. Les deux joueurs doivent jouer un seul coup tour à tour. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie.
2. À l'exception du roque (voir ci-dessous), un coup est le déplacement d'une pièce d'une case à une autre case vide ou occupée par une pièce adverse.
3. Aucune pièce, sauf le Roi, ne peut traverser une case occupée par une autre pièce.
4. Une pièce déplacée à une case occupée par une pièce adverse prend cette pièce et cette prise fait partie du même coup. Cette pièce prise doit être immédiatement retirée de l'échiquier par le joueur faisant la prise.
5. Lorsqu'un joueur déplace une pièce à une position où il peut attaquer le Roi, alors le Roi est « en échec ». Son adversaire a le choix de :
a) déplacer le Roi
b) bloquer la voie de la pièce attaquée par une autre pièce, ou
c) prendre la pièce qui attaque.
6. La partie est terminée lorsque le Roi ne peut se soustraire de cette attaque. L'expression « Échec et mat » est alors employée.
7. La partie est terminée lorsque le Roi du joueur dont c'est le tour

à jouer n'est pas en échec mais que ce joueur ne peut faire aucun coup légal. Il s'agit d'une situation de « pat » et la partie est alors déclarée nulle.

Déplacements individuels

Activez la fonction HELP (voir page 3.) Tous les coups légaux pour chaque pièce sélectionnée seront affichés en une fois. Rapidement, vous « apprendrez par la pratique » le déplacement de toutes pièces.
1. La Reine peut se déplacer sur n'importe case dans la même rangée, la même colonne ou en diagonale, mais elle ne peut passer par-dessus une pièce adverse.
2. La Tour peut se déplacer sur n'importe quelle case dans la même rangée ou la même colonne où elle se trouve, mais elle ne peut pas passer par-dessus une pièce adverse. Voir aussi Roque (à droite).
3. Le Fou peut se déplacer sur n'importe quelle case en suivant les diagonales où il se trouve, mais il ne peut pas passer par-dessus une pièce adverse.
4. Le Cavalier se déplace suivant la forme d'un « L », soit deux cases vers le haut ou vers le bas et ensuite une case vers la gauche ou vers la droite, soit une case vers le haut ou vers le bas et ensuite deux cases vers la gauche ou vers la droite.
5. Le Pion se déplace d'une case vers l'avant. À son premier coup, il peut se déplacer de deux cases vers l'avant. Pour prendre une pièce adverse, il se déplace d'une case diagonalement (vers l'avant). Voir aussi En passant (ci-dessous).

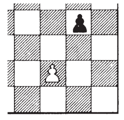
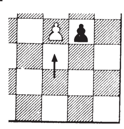
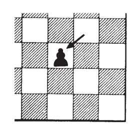


6. Le Roi ne peut se déplacer qu'une case à la fois, dans toutes les directions, tant qu'il n'est pas attaqué par une pièce adverse. Voir aussi Roque (ci-dessous).

Déplacements spéciaux

1. Le Roque est le déplacement du Roi et d'une tour qui compte comme un déplacement simple (du Roi) et il s'effectue tel qu'illustré ci-dessous :
Le Roque ne peut s'effectuer si :
a) le Roi a déjà été déplacé.
b) la Tour a déjà été déplacée.
c) il y a une pièce entre le Roi et la Tour concernée.
d) la case initiale du Roi, ou la case que le Roi doit traverser, ou la case à occuper est attaquée par une pièce adverse.
2. Un pion peut faire une prise en

passant s'il s'agit d'une réponse à l'avance de deux cases d'un pion adverse et si le pion est adjacent à ce pion adverse. Prise d'un pion blanc illustrée ci-dessous :

3. La promotion d'un pion a lieu quand il avance jusqu'à l'autre bout de l'échiquier. Le pion se transforme alors immédiatement, dans le même coup, en Reine, Tour, Fou ou Cavalier, au choix du joueur à qui appartient ce pion. Puisque la Reine est la pièce la plus puissante, elle est presque toujours choisie comme pièce de promotion. Le processus de promotion peut compter plus d'une Reine sur l'échiquier en même temps.

Renseignements sur les piles

- Votre Touch Chess utilise deux piles AAA.
- Ne mélangez pas d'anciennes et de nouvelles piles.
- N'utilisez pas ensemble des piles alcalines, standard ou rechargeables.
- Insérez les piles en respectant la polarité (+ et -) selon le diagramme à l'intérieur du logement des piles.
- N'utilisez que des piles du même type ou équivalent.
- Retirez les piles épuisées de l'appareil.
- Ne court-circuitez pas les bornes des piles.

Soin particulier

- Évitez toute manipulation brusque, telle que les chocs et les chutes.
- N'exposez pas l'appareil à l'humidité et à des températures extrêmes. Pour de meilleurs résultats, conservez-le à des températures entre 4°C et 38°C (39°F et 100°F).
- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de nettoyants contenant des agents chimiques.

Soucieuse du progrès, Excalibur Electronics se réserve le droit d'apporter toute modification technique sans avis.

Renseignements de la FCC

Cet appareil est conforme à la Partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est assujetti aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne produit aucun brouillage préjudiciable, et (2) cet appareil doit accepter toute réception de brouillage, y compris le brouillage occasionnant un fonctionnement non désiré.

REMARQUE : Cet appareil a été vérifié et déclaré conforme aux restrictions relatives aux appareils numériques de Classe B, en vertu de la Partie 15 des règles de la FCC. Ces restrictions sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage préjudiciable émanant d'une installation domestique. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie en radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les directives, il peut produire un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Toutefois, il n'est pas garanti que du brouillage n'aura pas lieu pour une installation particulière. Si cet appareil ne produit pas de brouillage préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle, qui se détecte par l'arrêt et la mise en marche de l'appareil, il est conseillé à l'utilisateur de tenter de corriger le brouillage en adoptant l'une de ces mesures :

-- Réorienter ou relocaliser l'antenne de réception.
-- Accroître l'écart entre l'appareil et le récepteur.
-- Brancher l'appareil dans une prise autre que celle utilisée par le récepteur.
-- Consulter le marchand ou obtenir de l'aide d'un technicien expert en radio et télévision.

Garantie limitée d'un an

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. garantit au consommateur initial que ses produits seront exempts de toute défectuosité électrique ou mécanique pendant une période d'UN AN à partir de la date d'achat. Si toute telle défectuosité se présente au cours de la période de garantie, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. réparera et remplacera gratuitement l'appareil dès sa réception, expédié en port payé et dûment assuré à l'adresse de l'usine indiquée à droite.

La garantie couvre une utilisation normale par le consommateur et ne couvre pas les dommages en cours d'expédition ou le défaut résultant de réparations, accidents, mauvais usage, négligence, usage intensif, entretien inadéquat, utilisation commerciale ou usage déraisonnable de l'appareil. Le retrait du panneau supérieur annule toute garantie. Cette garantie ne couvre pas le coût des réparations effectuées ou tentées hors de l'usine.

Toute garantie implicite applicable de qualité marchande et physique est, en vertu des présentes, limitée à UN AN à partir de la date d'achat. Les dommages indirects et accessoires consécutifs à une violation de toute garantie expresse ou implicite applicable sont exclus par les présentes. Certains états n'autorisent aucune restriction quant à la durée de garanties implicites ni ne permettent l'exclusion de dommages accessoires ou indirects; donc, les restrictions et exclusions mentionnées ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer dans les circonstances.

Le seul centre de service autorisé aux États-Unis est :

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.
Téléphone : 305.477.8080
Télécopieur : 305.477.9516
www.ExcaliburElectronics.com

Emballez soigneusement l'appareil, préférablement dans sa boîte d'origine, et expédiez-le port payé et dûment assuré. Joignez-y une lettre expliquant la plainte et indiquez votre numéro de téléphone de jour.

Si votre garantie est expirée et que vous désirez une évaluation des coûts de service, écrivez à l'adresse ci-dessus en précisant le modèle et le problème.

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Avenue
Miami, Florida 33186

Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516

Please Visit Us At:
www.ExcaliburElectronics.com

404ET-CC TouChell 053007 v2